

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problems Mailbox.**

**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

**Transmitting symbols and/or information from transmitter to receiver involves transmitting selected spoken utterances associated with symbols to be transferred**

Patent Number: DE19940954  
Publication date: 2001-03-01  
Inventor(s): SCHARMBERG NILS (DE); SCHUETZE PETRA (DE)  
Applicant(s): SCHARMBERG NILS (DE); SCHUETZE PETRA (DE)  
Requested Patent: ☐ DE19940954  
Application Number: DE19991040954 19990820  
Priority Number(s): DE19991040954 19990820  
IPC Classification: G06F19/00; G06F161/00  
EC Classification: H04M1/725F  
Equivalents:

**Abstract**

The method involves selecting a certain symbol at the transmitter end, determining a spoken utterance associated with the symbol in the transmitter, transmitting the spoken utterance from the transmitter to the receiver and determining the symbol associated with the spoken utterance at the receiver end. Independent claims are also included for an arrangement for encoding symbols, a device for transmitting symbols, a device for receiving symbols, a method of transmitting audio information from a transmitter to at least one receiver, a device for receiving and reproducing audio information, a method of transmitting game information, a device for transmitting game information and a mobile telephone.

Data supplied from the esp@cenet database - I2

**THIS PAGE BLANK (U8PT0)**



⑮ **BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 199 40 954 A 1**

⑤ Int. Cl.<sup>7</sup>:  
**G 06 F 19/00**  
// G06F 161:00

⑲ Aktenzeichen: 199 40 954.4  
⑳ Anmeldetag: 20. 8. 1999  
㉓ Offenlegungstag: 1. 3. 2001

**DE 199 40 954 A 1**

⑦① Anmelder:  
Scharmberg, Nils, 13509 Berlin, DE; Schütze, Petra,  
13465 Berlin, DE  
  
⑦④ Vertreter:  
Schneider, H., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 10117 Berlin

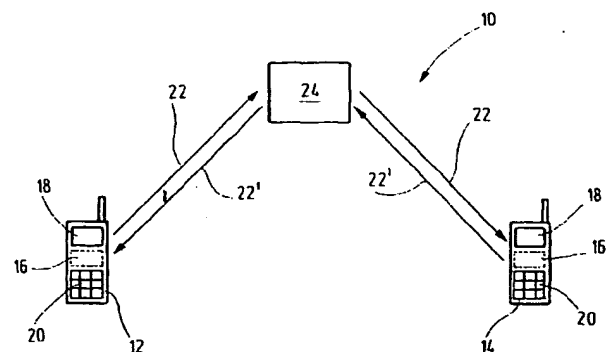
⑦② Erfinder:  
gleich Anmelder  
  
⑤⑥ Entgegenhaltungen:  
DE 196 43 736 A1  
DE 196 10 840 A1  
DE 297 15 998 U1  
DE 692 26 730 T2

**Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen**

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ Verfahren und Vorrichtung zum Übermitteln von Spielinformationen

⑤⑦ Die Erfindung betrifft ein Verfahren zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu wenigstens einem Empfänger, wobei sendeseitig aus einer vorgegebenen Anzahl von unterschiedlichen Spielen wenigstens ein Spiel aktiviert wird, das aktivierte Spiel auf eine Anzeigeeinrichtung des Senders mit einer zugehörigen Spielmaske angezeigt wird, von einer Bedienerperson eine gewünschte Spielaktion ausgewählt wird, die gewünschte Spielaktion vom Sender zu dem Empfänger gesendet wird, empfangsseitig die sendeseitig gewünschte Spielaktion auf einer Anzeigeeinrichtung des Empfängers angezeigt wird, indem eine dem Spiel zugeordnete Spielmaske aktiviert wird und die sendeseitig gewünschte Spielaktion in der Spielmaske visualisiert wird, und eine Vorrichtung zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu wenigstens einem Empfänger.  
Es ist ein Mikroprozessor (30) vorgesehen, der mit einem Speichermittel (16) zusammenwirkt, in dem wenigstens die Spielmaske (32) eines Spiels abgelegt ist und eine Anzeigeeinrichtung (18) zum Anzeigen der wenigstens einen Spielmaske sowie eine Bedieneinrichtung (20) zum Auswählen einer Spielaktion und einer Sende- und Empfangseinrichtung zum Übermitteln der Spielaktion (22, 22').



**DE 199 40 954 A 1**

## Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein Verfahren und eine Vorrichtung zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu wenigstens einem Empfänger.

Aus dem Stand der Technik sind Verfahren und Vorrichtungen zum Übertragen von Informationen von einem Sender zu einem Empfänger bekannt. Diese Verfahren und Vorrichtungen werden beispielsweise in Mobiltelefonen eingesetzt. Neben Sprachübertragungen sind auch die Übermittlung sogenannter SMS(short message service)-Kurzmitteilungen bekannt. Hierzu wird beispielsweise auf Connect 8/99 Seite 30 ff. verwiesen. Demnach können über Mobiltelefone (Sender) Kurzmitteilungen über eine Kurzmitteilungszentrale eines Diensteanbieters an ein anderes Mobiltelefon (Empfänger) geschickt werden. Mittels derartiger Kurzmitteilungen lassen sich Sprachmitteilungen versenden.

Ferner ist bekannt, in Mobiltelefone Spielfunktionen zu integrieren. Hier wird beispielsweise auf Connect Heft 8/99 Seite 20 verwiesen. Diese Spielfunktionen sind auf einer Anzeigeeinrichtung des Mobiltelefons aufrufbar und von einem Bediener intern nutzbar.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Verfahren und eine Vorrichtung der gattungsgemäßen Art anzugeben, mittels denen in einfacher Weise ein Spielumfang vergrößert werden kann.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe durch ein Verfahren mit den im Anspruch 1 genannten Merkmalen gelöst. Dadurch, daß sendeseitig aus einer vorgebbaren Anzahl von unterschiedlichen Spielen wenigstens ein Spiel aktiviert wird, das aktivierte Spiel auf einer Anzeigeeinrichtung des Senders mit einer zugehörigen Spielmaske angezeigt wird, von einer Bedienperson eine gewünschte Spielaktion ausgewählt wird, die gewünschte Spielaktion vom Sender zu dem Empfänger gesendet wird, empfangsseitig die sendeseitig gewünschte Spielaktion auf eine Anzeigeeinrichtung des Empfängers angezeigt wird, indem eine dem Spiel zugehörige Spielmaske aktiviert wird und die sendeseitig gewünschte Spielaktion in der Spielmaske visualisiert wird, ist vorteilhaft möglich, auch über beliebig große Entfernungen Spiele mit wenigstens zwei Spielern durchzuführen. Somit ergeben sich völlig neue Anwendungsgebiete. Darüber hinaus ist durch die Einbeziehung von mehreren Spielern der Unterhaltungswert verbessert.

In bevorzugter Ausgestaltung der Erfindung ist vorgesehen, daß die gewünschte Spielaktion sendeseitig über eine vorzugsweise als alphanumerische Tastatur ausgebildete Bedieneinrichtung eingegeben wird und als Kurzmitteilung dem Sender übermittelt wird. Hierdurch wird die zu übertragende Datenmenge für die Durchführung des Spieles auf ein Minimum reduziert.

Ferner ist in bevorzugter Ausgestaltung der Erfindung vorgesehen, daß bei einer übertragenen Spielaktion ein Kennzeichen hinzugefügt wird, das für den Empfänger die Kurzmitteilung eindeutig als Spielaktion identifiziert. Hierdurch werden in einfacher Weise Unterscheidungen zwischen normalen beziehungsweise weiteren Kurzmitteilungen und Spielinformationen möglich.

In weiterer bevorzugter Ausgestaltung der Erfindung ist vorgesehen, daß sendeseitig ein Spielwunsch einer einer Dienstzentrale zugeordneten Vermittlungsagentur übermittelt wird und diese Vermittlungsagentur aus einem dort vorhandenen Pool spielwilliger Empfänger wenigstens einen der Empfänger zur Aufnahme des Spiels vermittelt. Hierdurch wird es für eine sendeseitige Bedienperson möglich, jederzeit, unabhängig von einem bekannten Mitspieler, einen Spielwunsch zu äußern und mit wenigstens einem über

die Verbindungsagentur zugeordneten Mitspieler das Spiel aufzunehmen.

Bevorzugt kann ferner vorgesehen sein, daß über die Vermittlungsagentur als Empfänger ein Spielcomputer, beispielsweise ein Schachcomputer, vermittelt wird. Hierdurch wird es für einen Sender auch möglich, ein Spiel mit dem Spielcomputer aufzunehmen, wenn gerade kein normaler Empfänger spielbereit ist.

Ferner ist in bevorzugter Ausgestaltung der Erfindung vorgesehen, daß über die dem Diensteanbieter zugeordnete Vermittlungsagentur eine Verbindung zu mehreren Empfängern gleichzeitig hergestellt wird, so daß quasi nach Art einer Konferenzschaltung auch Spiele mit mehr als zwei Mitspielern möglich sind. Hierbei kann je nach Art des aktivierten Spiels entweder jeder gegen jeden, beispielsweise bei dem Spiel "Pachisi", spielerweise oder ein Spieler gegen mehrere Spieler einzeln spielen, beispielsweise Simultanschach.

Erfindungsgemäß wird die Aufgabe weiterhin durch eine Vorrichtung mit den im Anspruch 10 genannten Merkmalen gelöst. Dadurch, daß sowohl dem Sender als auch dem Empfänger ein Mikroprozessor zugeordnet ist, der mit einem Speichermittel verbunden ist, in dem wenigstens die Spielmaske eines Spiels abgelegt ist, kann in vorteilhafter Weise durch den Mikroprozessor die Spielmaske des wenigstens einen Spiels aufgerufen und auf der Anzeigeeinrichtung des Senders angezeigt werden. Gleichzeitig kann mittels des Mikroprozessors bei Anzeige einer Spielmaske auf der Anzeigeeinrichtung die alphanumerische Bedieneinrichtung des Senders auf "Spielbetrieb" umgeschaltet werden, so daß ein vereinfachtes Senden der gewünschten Spielaktionen möglich wird. Gleichzeitig können die erfolgten Spielaktionen und die erfolgten Spielreaktionen des Gegenspielers in dem Speichermittel abgespeichert werden, so daß ein laufendes Spiel jederzeit unterbrochen werden kann, ohne daß die bisherigen Spielaktionen verloren sind. Insofern kann ein Spiel zwischen wenigstens zwei Spielpartnern auch über einen längeren Zeitpunkt von beispielsweise Tagen, Wochen, Monaten oder dergleichen erfolgen. Das Speichermittel ist so ausgebildet, daß auch bei unterbrochener Energiezufuhr ein Speichereintrag nicht verlorengeht.

Ferner ist in bevorzugter Ausgestaltung der Erfindung vorgesehen, daß von dem in dem Sender zugeordneten Speichermittel eine Spielmaske wenigstens eines Spiels auf Anforderung dem Empfänger übermittelt wird. Somit wird vorteilhaft auch eine Spielaufnahme mit einem Empfänger möglich, dessen Empfangsgerät nicht über die notwendige Spielmaske zur Durchführung des Spiels verfügt.

Weitere bevorzugte Ausgestaltungen der Erfindung ergeben sich aus den übrigen, in den Unteransprüchen genannten Merkmalen.

Die Erfindung wird nachfolgend in Ausführungsbeispielen anhand der zugehörigen Zeichnungen näher erläutert. Es zeigen:

Fig. 1 schematisch eine Anordnung zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu einem Empfänger;

Fig. 2 eine Anordnung zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu wenigstens einem aus einer Vielzahl von Empfängern ausgewählten Empfänger und

Fig. 3 schematisch die Ansicht eines Senders oder Empfängers zum Übermitteln von Spielinformationen.

Fig. 1 zeigt eine Anordnung 10 zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender 12 zu einem Empfänger 14. Sender 12 und/oder Empfänger 14 können beispielsweise Mobiltelefone, PCs, Telefaxgeräte, Communicater, Laptops, Notebooks oder dergleichen sein. Denkbar sind auch an Telekommunikationsanlagen angeschlossene Endgeräte (Telefone), die über ein entsprechendes Display verfügen. Bei den nachfolgenden Ausführungsbeispielen wird

davon ausgegangen, daß es sich bei Sender 12 und Empfänger 14 jeweils um ein Mobiltelefon handelt, wobei jedoch die Funktionen auf die anderen genannten Geräte ohne weiteres übertragbar sind und im Schutzzumfang der Erfindung liegen.

Zunächst wird davon ausgegangen, daß eine Bedienperson des Senders 12 und eine Bedienperson des Empfängers 14 darüber einig sind, ein Spiel zu beginnen. Die Bedienperson des Senders 12 ruft hierzu in später noch zu erläuternder Weise aus einem Speichermittel 16 eine Spielmaske auf, die auf einer Anzeigeeinrichtung 18, die beispielsweise von einem Display gebildet ist, angezeigt wird. Über ein alphanumerisches Bedienfeld 20 wird dann von der Bedienperson des Senders 12 eine gewünschte Spielaktion, beispielsweise das Setzen einer Schachfigur, ausgewählt und als Kurzmitteilung 22 einem Diensteanbieter 24 übermittelt. Diensteanbieter 24 sind beispielsweise Betreiber von Mobilfunksystemen, wie beispielsweise C-Netze, D-Netze, I-Netze oder dergleichen. Das Senden einer Kurzmitteilung 22 über einen Diensteanbieter 24 zu einem ausgewählten Empfänger 14 ist allgemein bekannt, so daß im Rahmen der vorliegenden Beschreibung hierauf nicht näher eingegangen werden soll.

Über den Diensteanbieter 24 wird diese Kurzmitteilung 22 dem Empfänger 14 übermittelt. Der Empfänger 14 erkennt - in ebenfalls noch zu erläuternder Weise -, daß es sich bei der Kurzmitteilung 22 um eine Spielaktion des Senders 12 handelt. Bei Aufruf der Kurzmitteilung 22 durch den Empfänger 14, was notwendigerweise nicht sofort, sondern zu einem späteren Zeitpunkt erfolgen kann, wird durch Erkennen der Spielaktion durch den Empfänger 14 durch ein ebenfalls vorgesehenes Speichermittel 16 auf der Anzeigeeinrichtung 18 die entsprechende Spielmaske angezeigt und in der Spielmaske die gewünschte Spielaktion visualisiert. Die Bedienperson des Empfängers 14 kann nunmehr auf die Spielaktion des Senders 12 mit einer eigenen Spielaktion, beispielsweise das Setzen einer Schachfigur, reagieren. Hierzu wird die vom Empfänger gewünschte Spielaktion über die alphanumerische Tastatur 20 des Empfängers 14 eingegeben und als Kurzmitteilung 22' über den Diensteanbieter 24 dem Sender 12 übermittelt. Bei dieser Rückantwort sind Funktionen zwischen Sender und Empfänger quasi ausgetauscht. Durch das gegenseitige Senden der Kurzmitteilungen 22 beziehungsweise 22' kann somit zwischen dem Sender 12 und dem Empfänger 14 ein Spiel, beispielsweise ein Schachspiel, über einen längeren Zeitraum durchgeführt werden. Der aktuelle Spielstand wird in den jeweiligen Speichermitteln 16 abgespeichert, so daß das Spiel auch unterbrochen werden kann. Eine Fortsetzung des Spiels ist jederzeit entweder durch den Sender 12 oder den Empfänger 14 durch Übermitteln der nächsten fälligen Spielaktion als Kurzmitteilung 22 beziehungsweise 22' möglich.

Anhand von Fig. 2 soll ein weiterer Verfahrensablauf zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender 12 zu wenigstens einem Empfänger 14, 14' und/oder 14'' verdeutlicht werden. Bei dem in Fig. 1 gezeigten Ausführungsbeispiel war davon ausgegangen worden, daß zwischen Sender 12 und Empfänger 14 Einigkeit darüber bestand, ein Spiel zu beginnen.

Fig. 2 verdeutlicht den Fall, daß ein Sender 12 ein Spiel aufnehmen will, jedoch momentan keinen Empfänger 14 als Spielpartner zur Verfügung hat. Die Spielaufnahme erfolgt, wie bereits zu Fig. 1 erläutert, durch Senden einer Kurzmitteilung 22 an den Diensteanbieter 24. Dieser übermittelt diese Kurzmitteilung 22 an eine Agentur 26, der eine Vielzahl potentieller Empfänger 14, 14', 14'' bekannt sind, die spielinteressiert sind. Die Kurzmitteilung 22 des Senders 12

kann nunmehr von der Agentur 26 an jeden der potentiellen Empfänger 14 gesendet werden. Hierbei kann vorgesehen sein, daß die Kurzmitteilung 22 an alle potentiellen Empfänger 14 gesendet wird oder die Empfänger 14 zuvor der Agentur 26 mitgeteilt haben, daß sie auf den Empfang einer Spielaktion beinhaltenden Kurzmitteilung 22 eines beliebigen Senders 12 warten.

Nachdem die Kurzmitteilung 22 an alle potentiellen Empfänger 14 gesandt wurde, wird von der Spielagentur 26 abgewartet, welcher der potentiellen Empfänger 14 als erstes eine Kurzmitteilung 22' sendet und somit die Bereitschaft zur Spielaufnahme signalisiert. Hierbei kann die Kurzmitteilung 22' sofort eine Spielaktion in Reaktion auf die Spielaktion des Senders 12 beinhalten. Alle weiteren potentiellen Empfänger 14 werden dann nicht mit in das Spiel aufgenommen. Im gezeigten Beispiel in Fig. 2 wird davon ausgegangen, daß der Empfänger 14 als erster die Kurzmitteilung 22' zur Spielaufnahme sendet.

Denkbar sind auch Varianten, daß über die Agentur 26 mehrere Empfänger 14 als Spielpartner vermittelt werden. Hier können insbesondere Spiele realisiert werden, die mehr als zwei Mitspieler gestatten. Dies kann beispielsweise "Halma", "Mensch ärgere dich nicht" oder dergleichen sein. Über die Agentur 26 und den Diensteanbieter 24 werden dann die entsprechenden Kurzmitteilungen 22 beziehungsweise 22' allen zur Konferenzschaltung zusammengeschlossenen Sendern 12 beziehungsweise Empfängern 14 mitgeteilt. Über die Agentur 26 wird dann auch die Reihenfolge der Sendung von Kurzmitteilungen 22 beziehungsweise 22' der einzelnen am Spiel beteiligten Sender 12 beziehungsweise Empfänger 14 überwacht und gesteuert.

Es ist auch möglich, daß der Agentur 26 ein Spielcomputer 27 zugeordnet ist, der bei Bedarf das Spiel mit dem Sender 12 aufnimmt. Dies kann beispielsweise der Fall sein, wenn keiner der Empfänger 14, 14', 14'' spielbereit, spielwillig oder dergleichen ist.

Nach einer weiteren Variante ist es möglich, daß bei Spielaufnahme durch den Sender 12 dieser mit mehreren Empfängern 14, 14', 14'' verbunden wird, so daß der Sender 12 simultan mit mehreren Empfängern 14 Spielinformationen austauschen kann. Hier kann beispielsweise "Simultanschach" zwischen dem Sender 12 und den einzelnen Empfängern 14 gespielt werden. Der Sender 12 hat hierzu in seinem Speicherelement 16 die den einzelnen Empfängern 14, 14', 14'' zugeordneten Spielmasken gespeichert und ruft nach Erhalt der jeweiligen Kurzmitteilung 22' von einem der Empfänger 14, 14' oder 14'' die zugehörige Spielmaske in die Anzeigeeinrichtung 18 auf. Anhand der bei Kurzmitteilungen üblicherweise übersandten Senderkennung (vom Diensteanbieter zugeordnete Rufnummer) ist in einfacher Weise eine Zuordnung der einzelnen Empfänger 14, 14', 14'' zu dem Sender 12 möglich, so daß Vermischungen der Spiele untereinander ausgeschlossen sind.

Fig. 3 zeigt schematisch ein Mobiltelefon 28, das als Sender 12 und/oder Empfänger 14 mittels der anhand der Fig. 1 und 2 erläuterten Ausführungsbeispiele genutzt werden kann. Das Mobiltelefon 28 besitzt die Anzeigeeinrichtung 18, die alphanumerische Tastatur 20, einen integrierten Mikroprozessor 30 sowie die Speichermittel 16. Ferner ist eine nicht dargestellte Energieversorgung vorgesehen. Dies ist beispielsweise ein aufladbarer Akkumulator.

Die Anordnung der einzelnen Elemente ist lediglich beispielhaft und kann selbstverständlich auch anders sein. Die Tastatur 20 besitzt beispielsweise eine Menütaste M, über die in dem Speicherelement 16 abgespeicherte Spiele menügeführt aufgerufen werden können. Hierbei können mehrere Spiele, beispielsweise "Schach", "Halma", "Dame", "Schiffe versenken", "Leiterspiel", "Glückspyramide", "Do-

mino", "Pachisi", "Mensch ärgere dich nicht" oder dergleichen abgespeichert sein. Entsprechend der Auswahl eines der Spiele durch eine Bedienperson wird auf der Anzeigeeinrichtung 18 eine entsprechende Spielmaske 32 dargestellt. Im vorliegenden Beispiel wird davon ausgegangen, daß mittels der Bedienperson Schach gespielt werden soll, so daß in der Anzeige 18 die Spielmaske "Schach" dargestellt ist. Zur Vereinfachung sind in Fig. 3 nur die Umrisse mit den einzelnen Zuordnungen der Buchstaben a bis h beziehungsweise Ziffern 1 bis 8 dargestellt. Die Darstellung der Schachfiguren selber erfolgte aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht. Die Darstellung auf der Anzeigeeinrichtung 18 kann beispielsweise figürlich erfolgen. Zur Vereinfachung kann jedoch auch vorgesehen sein, für die einzelnen Schachfiguren eine Buchstabenzuordnung zu treffen, beispielsweise "B" für Bauer, "T" für Turm, "S" für Springer, "L" für Läufer, "D" für Dame und "K" für König. Zur Unterscheidung zwischen schwarzen und weißen Spielsteinen kann ein zusätzliches Merkmal, beispielsweise ein "\*" oder dergleichen erfolgen. Auch kann vorgesehen sein, für die einzelnen Schachfiguren eine Farbzuordnung zu treffen. Insbesondere bei Farbdisplays an Mobiltelefonen kann so in vereinfachter Weise eine Spieldarstellung erfolgen. Zur Unterscheidung der schwarzen und weißen Spielsteine können unterschiedliche Farbintensitäten zur Verfügung stehen.

Entsprechend der Menüführung wird durch den Mikroprozessor 30 aus dem Speicherlement 16 die entsprechende Spielmaske 32 abgerufen und angezeigt. Der Mikroprozessor 30 ist hierzu, wie gestrichelt in Fig. 3 angedeutet, mit dem Speicherlement 16 sowie der Anzeigeeinrichtung 18 und der alphanumerischen Bedientastatur 20 verbunden. Das Mobiltelefon 28 umfaßt ferner hier nicht im einzelnen dargestellte Sende- und Empfangseinrichtungen, mittels denen neben den üblichen Funktionen auch die Kurzmitteilungen 22 gesendet beziehungsweise Kurzmitteilungen 22 empfangen werden können.

Von einer Bedienperson des Senders 12 kann nunmehr über die alphanumerische Tastatur 20 ein Eröffnungszug des Schachspiels ausgewählt werden. Soll beispielsweise der Springer von B1 nach C3 gesetzt werden, wird dies über die alphanumerische Tastatur eingegeben. Bei Aktivierung einer Spielfunktion kann durch den Mikroprozessor 30 die alphanumerische Tastatur 20 auf Spielfunktionen umgeschaltet werden. Allerdings sind auch die einzelnen Züge ohne Umschaltung der Tastatur auf die Spielfunktion möglich. Eine Tastenbelegung der Tastatur 20 ist angedeutet, wie diese üblicherweise bei Mobiltelefonen gegeben ist. Mit den Ziffern 1 bis 0 sind Mehrfachbelegungen der einzelnen Tasten zum Eingeben der Buchstaben des Alphabets möglich. Entsprechend der gewünschten Spielaktion, beispielsweise Springer B1 nach C3, wird dieser Zug über die Tastatur 20 eingegeben und als Kurzmitteilung 22 gesendet. Um diese Kurzmitteilung 22 als Spielzug zu kennzeichnen, kann zusätzlich eine Kennzeichnung, beispielsweise mit der Taste "#", erfolgen, so daß die Kurzmitteilung aus der Zeichenfolge "SB1C3#" besteht. "S" steht hierbei für Springer, "B1" steht hierbei für die Ist-Position und "C3" für die Soll-Position und "#" für die Kennzeichnung als Spielzug.

Diese Zeichenfolge wird über den Dienstanbieter 24 von dem Empfänger 14 oder den Empfängern 14, 14' entsprechend der anhand von Fig. 1 und Fig. 2 erläuterten Möglichkeiten empfangen. Der Aufbau der Empfänger 14 ist prinzipiell gleich mit dem der Sender 12. Die Zeichenfolge wird also im Empfänger 14 vom Mikroprozessor 30 ausgewertet und infolge der Kennzeichnung mit dem Zeichen "#" als Spielzug erkannt. Ist dem Empfänger 14 zunächst unbekannt, um welches Spiel es sich handelt, kann eine weitere Zusatzkennzeichnung in Form einer Buchsta-

benkombination, einer Ziffernkombination oder dergleichen erfolgen, die eindeutig identifiziert, ob es sich beispielsweise um einen Spielzug für das Spiel "Schach" handelt. Hieraufhin wird über den Mikroprozessor 30 aus dem Speicherlement 16 die entsprechende Spielmaske aufgerufen und auf der Anzeigeeinrichtung 18 zur Anzeige gebracht. Dieses Aufrufen kann entweder sofort oder nach Lesen der Kurzmitteilung durch die Bedienperson des Empfängers 14 erfolgen. Die Kurzmitteilung 22 wird bis zum Aufruf zwischengespeichert. Mit dem empfängerseitigen Aufruf der Spielmaske wird gleichzeitig die gesendete Spielaktion des Senders 12 auf der Anzeigeeinrichtung 18 visualisiert, indem beispielsweise der Zug "Springer B1 nach C3" angezeigt wird. Die Bedienperson des Empfängers 14 kann nunmehr entweder gleich oder später einen Folgezug, beispielsweise Bauer D7 nach D6 als ihre Spielaktion übermitteln. Der Empfänger 14 übernimmt hiermit die Sendefunktion, während der ursprüngliche Sender die Empfangsfunktion übernimmt. Als Zeichenfolge würde dann "BD7D6#" eingegeben werden.

Entsprechend dem Austausch der Kurzmitteilungen 22 beziehungsweise 22' kann damit von dem Sender 12 und dem Empfänger 14 über einen beliebigen Zeitraum das Schachspiel geführt werden. Die jeweilige Spielmaske 32 mit dem aktuellen Spielstand ist im Speicherlement 16 abgespeichert und kann bei Bedarf über die Menüführung M aufgerufen werden. Somit läßt sich das Spiel auch mit größeren Unterbrechungen führen.

#### Patentansprüche

1. Verfahren zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu wenigstens einem Empfänger, wobei sendeseitig aus einer vorgegebenen Anzahl von unterschiedlichen Spielen wenigstens ein Spiel aktiviert wird, das aktivierte Spiel auf eine Anzeigeeinrichtung des Senders mit einer zugehörigen Spielmaske angezeigt wird, von einer Bedienperson eine gewünschte Spielaktion ausgewählt wird, die gewünschte Spielaktion vom Sender zu dem Empfänger gesendet wird, empfangsseitig die sendeseitig gewünschte Spielaktion auf einer Anzeigeeinrichtung des Empfängers angezeigt wird, indem eine dem Spiel zugeordnete Spielmaske aktiviert wird und die sendeseitig gewünschte Spielaktion in der Spielmaske visualisiert wird.
2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die gewünschte Spielaktion sendeseitig über eine Bedieneinrichtung eingegeben wird und als Kurzmitteilung dem Sender übermittelt wird.
3. Verfahren nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielaktion über eine alphanumerische Tastatur eingegeben wird.
4. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Spielaktion ein Kennzeichen hinzugefügt wird, das die Spielaktion von anderen Kurzmitteilungen unterscheidet.
5. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der sendeseitige Spielwunsch einer Vermittlungsagentur übermittelt wird, die aus einem dort vorhandenen Pool spielwilliger Empfänger wenigstens einen Empfänger als Spielpartner vermittelt.
6. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß durch die Vermittlungsagentur eine Verbindung zu mehreren Empfängern gleichzeitig hergestellt wird.
7. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender mit meh-



ren Empfängern gleichzeitig ein Spiel aufnimmt.

8. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender mit mehreren Empfängern gleichzeitig jeweils ein Spiel aufnimmt.

9. Verfahren nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß ein aktueller Spielstand zwischengespeichert wird.

10. Vorrichtung zum Übermitteln von Spielinformationen von einem Sender zu wenigstens einem Empfänger, gekennzeichnet durch einen Mikroprozessor (30), der mit einem Speichermittel (16) zusammenwirkt, in dem wenigstens die Spielmaske (32) eines Spiels abgelegt ist und eine Anzeigeeinrichtung (18) zum Anzeigen der wenigstens einen Spielmaske sowie eine Bedieneinrichtung (20) zum Auswählen einer Spielaktion und einer Sende- und Empfangseinrichtung zum Übermitteln der Spielaktion (22, 22').

11. Vorrichtung nach Anspruch 10, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender (12) und/oder der Empfänger (14) Mobiltelefone sind.

12. Vorrichtung nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender (12) und/oder der Empfänger (14) Personalcomputer sind.

13. Vorrichtung nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender (12) und/oder der Empfänger (14) Fernkopierer (Telefaxgeräte) sind.

14. Vorrichtung nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender (12) und/oder der Empfänger (14) Laptops, Notebooks oder dergleichen sind.

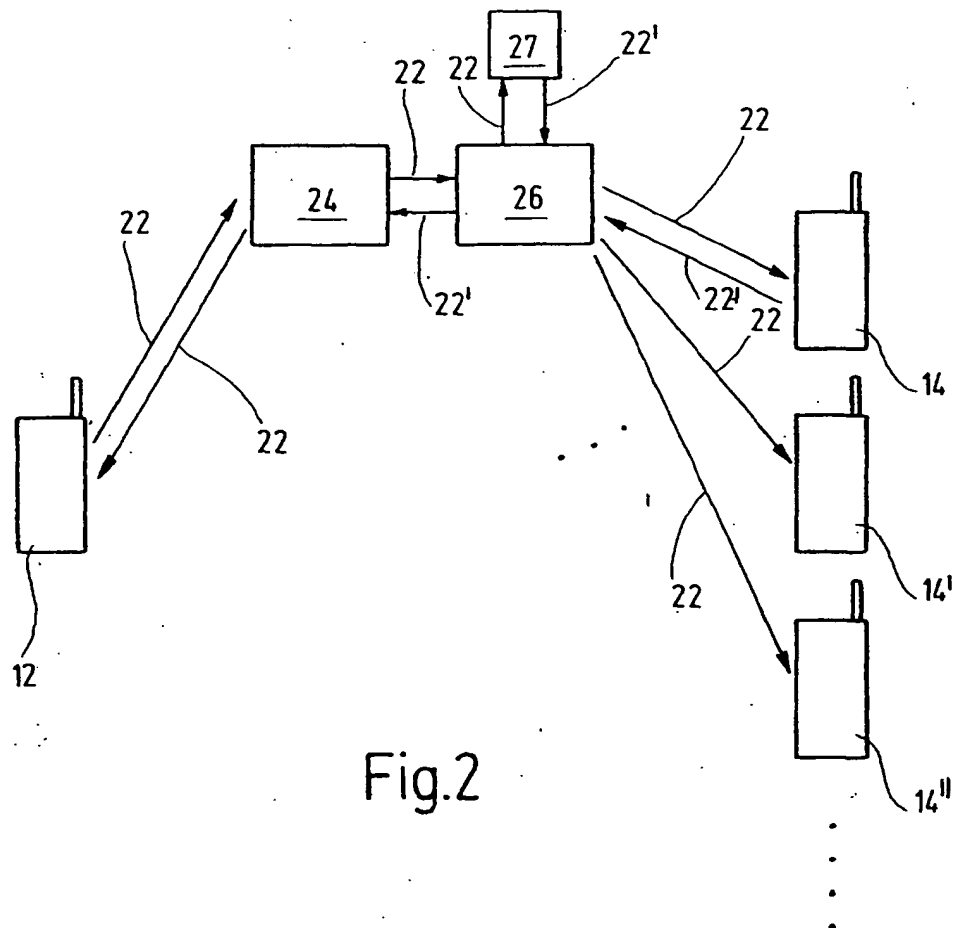
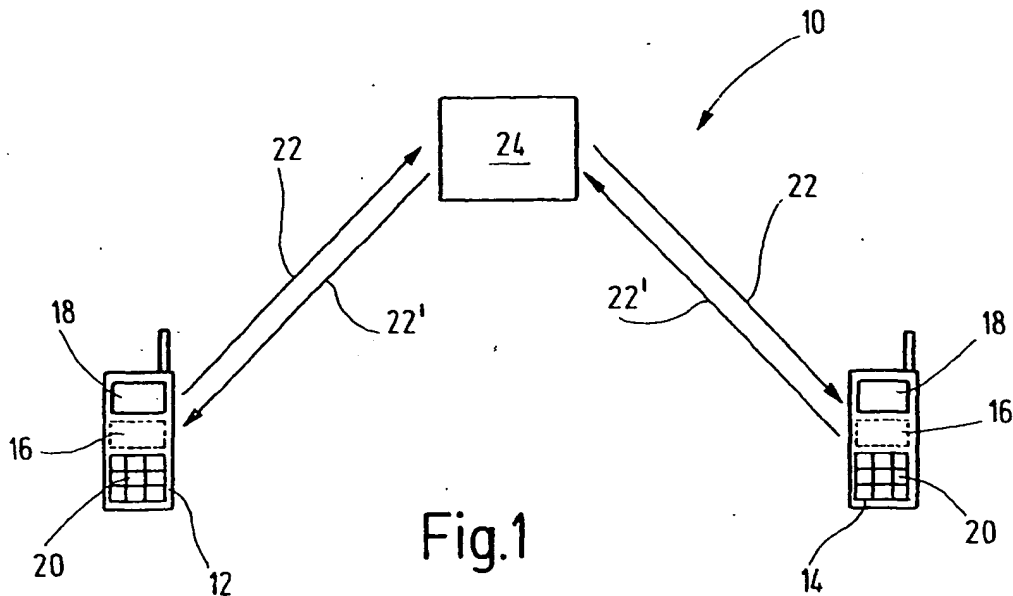
15. Vorrichtung nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender (12) und/oder der Empfänger (14) Communicater sind.

16. Vorrichtung nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Sender (12) und/oder der Empfänger (14) Endgeräte (Telefone) von Telekommunikationsanlagen sind.

17. Vorrichtung nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß der Empfänger (14) ein Spielcomputer (27) ist.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

- Leerseite -



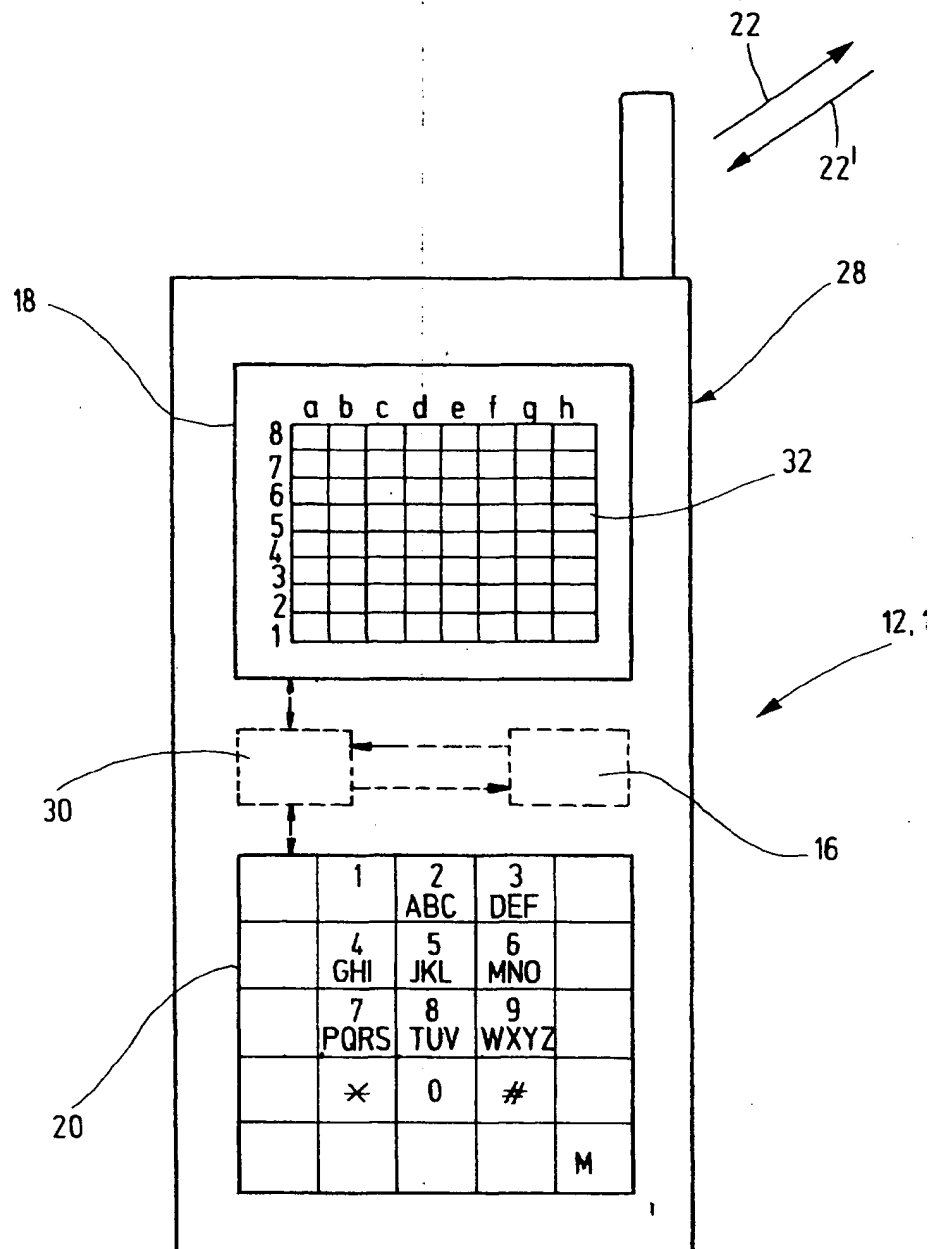


Fig.3